MICROHOBBY

CASSETTE

AÑO I. N.º 10

- Tarot
- Dardos
- Worm Castle
- Space Lab
- Cow-Boy
- Salto Caballo
- La Escoba
- Odissey
- Sub-Simulator
- Mansión

SI TIENE VD. UN SPECTRUM, MICROHOBBY ES SU REVISTA

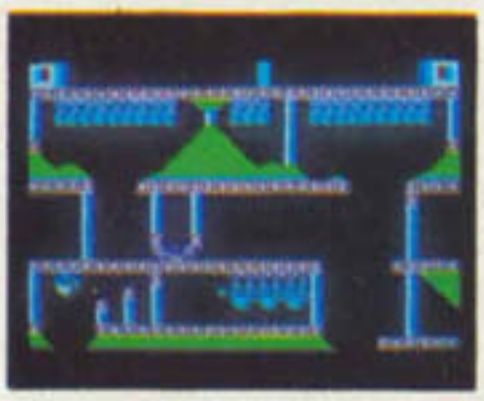
CADA SEMANA EN SU QUIOSCO

PORQUE VD. MEJOR QUE NADIE, SABE LO QUE ES TENER UN HOBBY.

MICROHOBBY CASSETTE

AÑO I. N.º 10 DICIEMBRE 1985
395 ptas.

SUMARIO



4 ***ARTICUL ... IN.*** ¿Cómo se comporta este comando en tus programas?

5 ***TAROT.*** Conecta con los astros a través de tu ordenador vía Tarot.

6 ***DARDOS.*** La pantalla de tu monitor puede servirte hasta de diana.

7 ***WORM CASTLE.*** Imagínate lo que le puede suceder a un gusano en un castillo.

8 ***SPACELAB.*** Nuestro laberinto espacial te ofrece la más arriesgada aventura.

9 ***SALTO DE CABALLO.*** Tu estrategia deberá ser impecable... para ganar.

10 ***LA ESCOBA.*** Os ofrecemos este entretenido juego de naipes.

11 ***ODISSEY.*** ¿Tienes curiosidad por averiguar qué se siente en el espacio estelar?

12 ***SUB-SIMULATOR.*** Podrás recorrer más de 20.000 leguas con este submarino.

13 ***COW-BOY.*** Interesante duelo en el legendario Oeste.

14 ***MANSION.*** Si heredas una mansión, procura que te den el plano, es mejor.

Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. **Director Ejecutivo:** Miguel Angel Hijosa. **Redactor Jefe:** Africa Pérez Tolosa. **Redacción:** Pedro S. Pérez, Alberto Súñer. **Superv. Software:** Paco Martín Ramos. **Maqueta:** Rosa María Capitel. **Secretaria:** Carmen Santamaría. **Colaboradores:** A. Botella, N. Chamero, Omicron Proyects, A. Marañón, N. Jiménez, J. T. García, J. L. Moreno, E. Lama, A. Toledo, J. M. Fernández, A. Fernández. **Dto. Circulación:** Carlos Peropadre. **Fotografía:** Carlos Candel. **Dibujos:** J. L. Frontán. **Edita:** HOBBY PRESS, S. A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión. **Jefe de Publicidad:** Marisa Esteban. **Secretaria de Publicidad:** Concha Gutiérrez. **Publicidad Barcelona:** Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. **Secretaria de Dirección:** Marisa Cogorro. **Suscripciones:** M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. **Distribución:** Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime:** Rotedic, S. A. **Fotocomposición:** NOVOCOMP, S. A. Nicolás Morales, 38-40. **Fotomecánica:** GROF. **Depósito Legal:** M. 792-1985.

Reservados todos los derechos. Printed in Spain.

ARTICUL... IN

Spectrum 48 K

El señor Sinclair implementó la instrucción de código máquina «IN» en el Basic del Spectrum, la cual lee una de las ocho semifilas del teclado, según la dirección del periférico seleccionado.

Al ejecutar la instrucción PRINT IN 254 (que lee simultáneamente todas las semifilas del teclado) obtendremos un valor numérico que puede variar de un Spectrum a otro, lo cual provoca que un programa escrito en un ordenador no funcione correctamente en otro aparentemente idéntico.

¿Por qué ocurre esto? No todos los modelos del Spectrum son iguales, en lo que al conexionado del teclado se refiere dando lugar a esta misteriosa incompatibilidad, de este modo, mientras que un ordenador nos devuelve un valor comprendido entre 224 y 255 al ejecutar la mencionada instrucción, otro nos puede dar como valores de 160 a 191.

Lógicamente, si cargamos un programa que utilice el comando «IN» para detectar la tecla pulsada, al ejecutarlo nos veremos sorprendidos de que éste no funcione.

¿Cómo remediarlo? En primer lugar, ejecute la instrucción PRINT IN 254 y recuerde el valor obtenido (técnicamente se denominan ISSUE 1 e ISSUE 2 los modelos que están en el primer rango e ISSUE 3 los que están en el segundo).

Al construir un programa o cuando introduzcamos uno ya hecho y queramos que no se produzca esa «incompatibilidad», debemos insertar al principio del programa una instrucción semejante a ésta:

LET T = 64* (IN 254 < 192) si el valor obtenido está comprendido entre 224 y 255.

LET T = 64* (IN 254 < 191) para valores entre 160 a 191.

El siguiente paso consistirá en buscar todas las líneas que utilicen la función «IN» para modificarlas del siguiente modo:

Por ejemplo, si las instrucciones están escritas como:

```
IF IN 63486 = 254 THEN...
IF IN 63483 = 190 THEN...
LET xx = IN 63486...
```

Deberán quedar como:

```
IF IN 63486 = 254 + T THEN...
IF IN 63483 = 190 + T THEN...
LET xx = IN 63486 + T...
```

De esta manera, el programa correrá perfectamente en cualquier versión del Spectrum.

En los programas Boxer y Gnomos, publicados en los números 7 y 9 de nuestra revista cassette, fue detectada esta incompatibilidad, esperamos que con esta solución aquellos que no lograron jugar con ellos, puedan hacerlo ahora. □

JUEGO

TAROT

Spectrum 48 K

¿Cuántas veces has deseado saber tu futuro? Seguro que alguna. No es de extrañar, pues quien más y quien menos lo ha pensado alguna vez y, no ahora, sino desde tiempos ancestrales el ser humano ha deseado conocer su destino. Tanto es así, que multitud de fórmulas han ido sucediéndose a través de los tiempos, de entre todas ellas, la cartomancia (arte de la adivinación a través de las cartas) ha sido siempre una de las más interesantes, dado el halo misterioso que siempre rodea tanto a sus conocedores, como a los ambientes en que generalmente se desenvuelven.

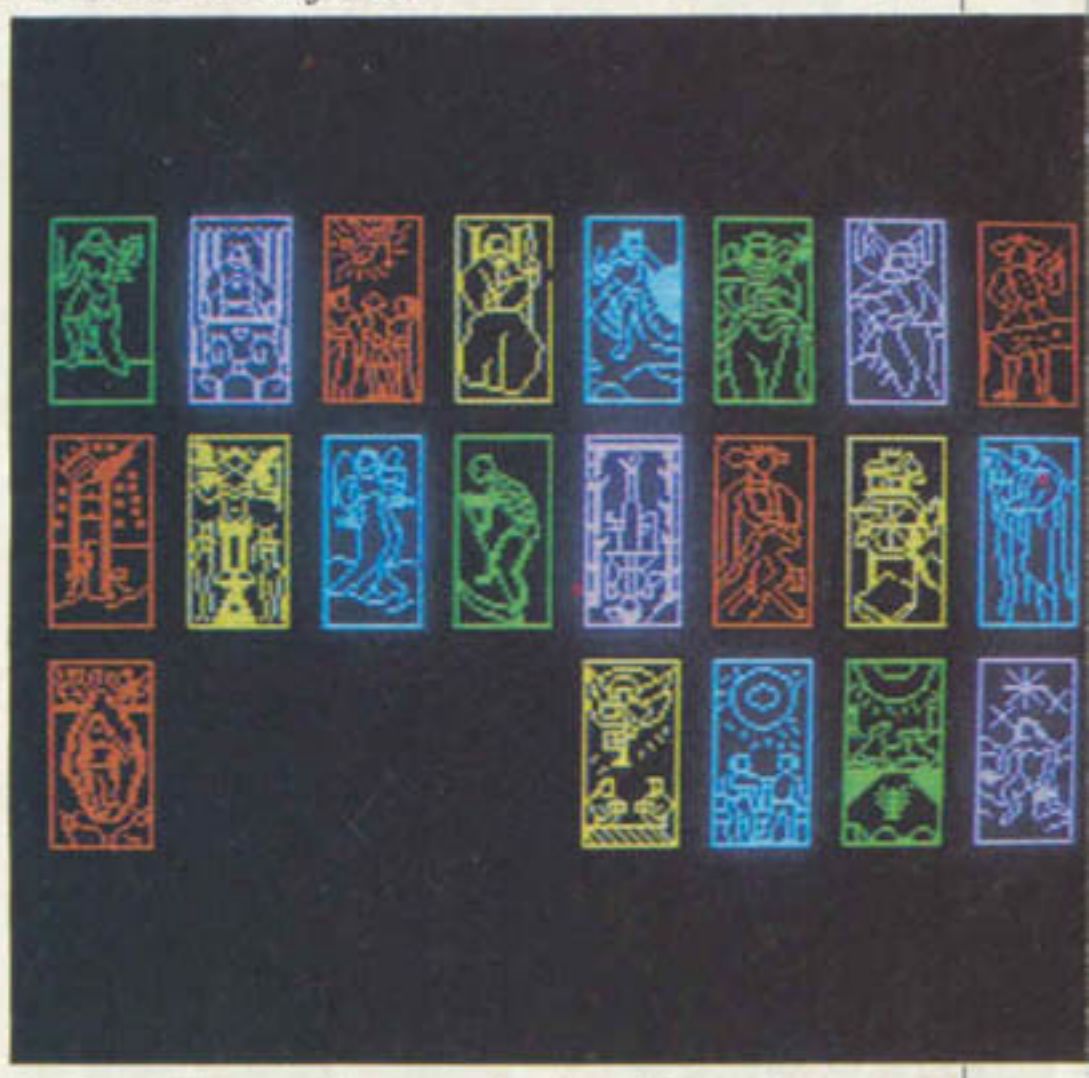
Este programa, dentro de lo que cabe, emula perfectamente el significado de cada una de las cartas del Tarot, si bien las conclusiones de cada uno de los datos por él ofrecidos, deben ser analizados por cada uno de nosotros hasta obtener el sentido correcto de la pregunta que nos habíamos planteado.

Tras la presentación de cada una de las cartas que representan a las distintas figuras o arcanos de la baraja del Tarot y con el fin de que vayas familiarizándote con ellos, amén de satisfacer tu curiosidad de contemplar cada una de las cartas que lo componen, deberás proceder a barajarlas bien para que su orden quede totalmente al azar.

Una vez colocadas las cartas boca abajo en la mesa (léase monitor), deberás elegir siete de ellas en el orden que tu intuición te guíe. Este paso es muy importante, pues según y como realices tu elección, tus impulsos aúricos son siempre detectados en función de las cartas elegidas.

Una vez hecha la elección, el ordenador te irá mostrando la carta en el mismo orden e irá comentándote su denominación y el significado particular que cada una tiene en función de las demás.

Por último, una sola carta te dirá tu situación astral, con lo que podrás hacerte una ligera idea de lo que el Tarot te ha aconsejado. □



P.D.: El encabezamiento dice «juego» pero solamente el usuario podrá decidir si realmente se trata de tal o quizás pueda valorarse como utilidad...

JUEGO

DARDOS

Spectrum 48 K

Teniendo tu monitor como diana podrás entretenerte en realizar interesantes partidas de dardos, en solitario o en competición con otros 3 jugadores.

La mecánica de este juego es tan sencilla como conocida, se coge el dardo, se apunta y se lanza, con la ventaja de que la diana no se deteriora ni los dardos se mellen por dar en la pared.

De entre la gran variedad de modalidades de este juego, el programa abarca varias de ellas. Desde la opción de un solo jugador en plan de entrenamiento, en la que dispone de un número de dardos ilimitados e indicándose tan sólo la puntuación obtenida en cada lanzamiento, hasta las partidas clásicas de 301 y 501 en las que podrán intervenir de uno a cuatro participantes distintos, llevando el ordenador la cuenta de cada uno de ellos.

En estas modalidades se trata de que comenzando por hacer un doble y tras comenzar a descontar puntos de los 301 ó 501 según se vayan seleccionando una u otra variante de la partida, para terminar exactamente con un doble equivalente al valor que necesitemos para dejar el contador a cero.

Por otra parte, se pueden efectuar partidas en la modalidad de reloj, en la que se deberán efectuar puntuaciones sucesivas de 1 a 20, venciendo aquel jugador que logra llegar primero a completar la serie, anulándose las tiradas en que no se logre el valor correspondiente a la jugada.

Otras modalidades de juego pueden ser propuestas por los participantes, dando como resultado un sinfín de variedades tan grande y emocionante como tu fantasía misma. No dudamos que el programa te proporcionará largas horas de enconadas competiciones. □

Z-X Mover indicador

SPACE Fija posición

ENTER Lanzamiento

JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

WORM CASTLE

Spectrum 48

Andando y andando se pasa la vida nuestro gusano buscando su diario sustento, allá por donde su instinto le recomienda y generalmente no se para a reflexionar si la decisión tomada es la más correcta o si, por el contrario, puede conducirle a situaciones peores que la de su tripilla vacía.

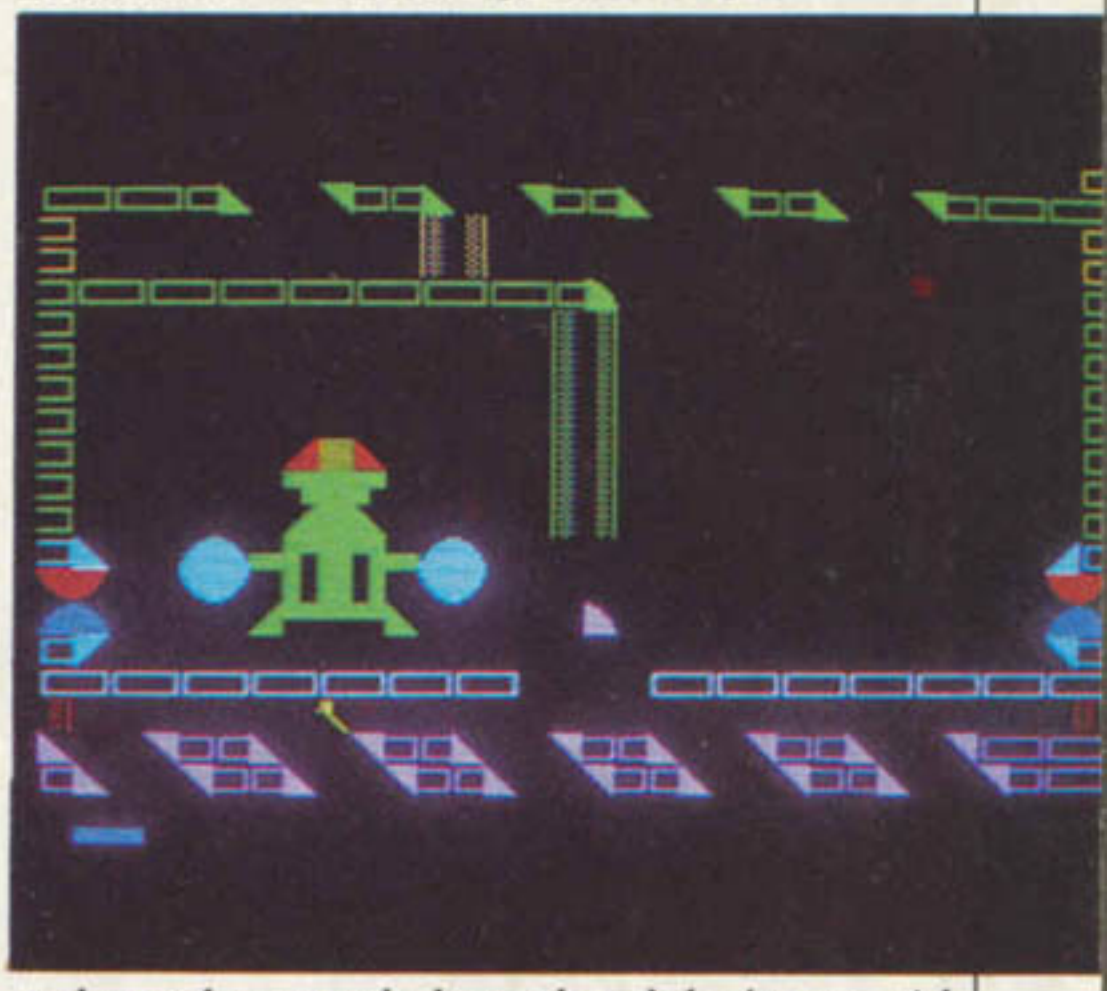
Una mañana, su todo parecía indicarle que tras un viejo macizo de flores cercano a unas ruinas, podría encontrar un exquisito manjar y sin pararse a pensar dos veces la decisión que debía tomar, se dirigió lo más deprisa que pudo hacia aquellos parajes.

Pronto divisó un minúsculo agujero por el que no tardó en introducirse. A medida que avanzaba, notaba un creciente olor a humedad que bien podría significar la proximidad de tierras fértiles en las que acomodarse un tiempo.

Al divisar el final del pequeño túnel, su ánimo era tal, que emprendió una veloz carrera. Tan veloz, que cuando quiso darse cuenta, se había precipitado al vacío cayendo sobre las frías losas de piedra de los sótanos de un castillo.

Dándose cuenta del error cometido al apresurarse a realizar su andadura sin haber tomado las precauciones necesarias y tras analizar la situación, se percató de que no tenía más remedio que recorrer con mucho tiento aquellos sótanos para dar con alguna salida al exterior y así poder retornar al campo en el que puede corretear a sus anchas.

Más tarde, nuestro gusano, se daría cuenta de lo infranqueables que resultaban algunas de las salas del sótano. Al intentar saltar un foso, cayó desde gran altura lastimándose su invertebrado cuerpecillo.



Ante esta contrariedad y tras mucho pensar, dio con una solución temporal, expulsar de su tripilla un poco de la tierra ingerida al alimentarse y así colocar ladrillos donde apoyarse, con lo que resolvería los grandes saltos, pero ¿y cuándo se quedasen sus tripas vacías? □

(0) Derecha
(8) Izquierda
(1) Salta
(A) Ladrillo
(N) Coge, objetos

JUEGO

SPACE LAB

Spectrum 48 K

La astronave transportadora se está aproximando a su destino. Un pequeño satélite cercano al laberíntico mundo anular. La travesía de los miles de parsecs que la separan de la tierra, ha sido larga y fatigosa pese a la velocidad de desplazamiento del prodigioso ingenio.

Ya está a punto de ser teletransportado a la superficie del planeta, en el que tendrás que recoger todos los contenedores de spectrodium que están repartidos en diferentes lugares de su superficie. Lógicamente, estos contenedores están celosamente protegidos por los Laniks, habitantes de este lejano mundo y conocidos por su alta capacidad de orientación y acoso, así como su mortal contacto.

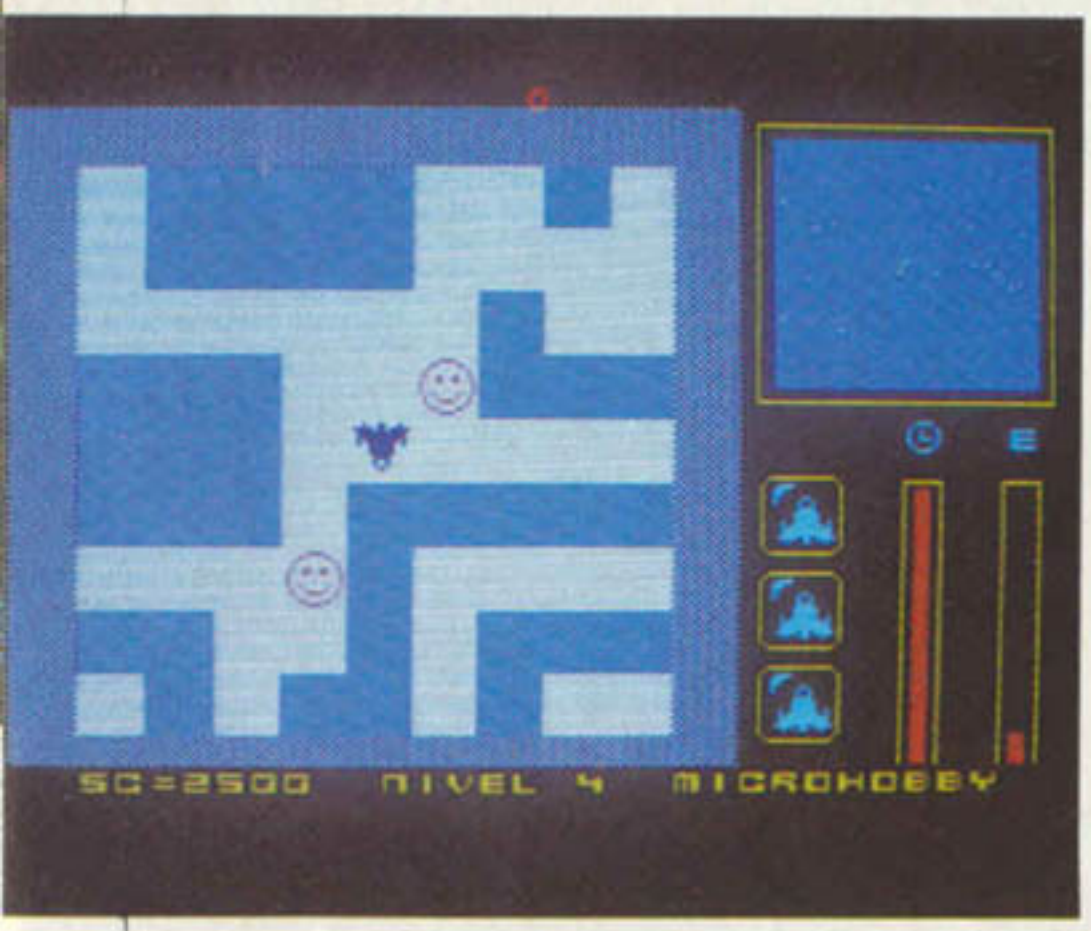
Para llevar a cabo tu misión, has sido dotado de un vehículo especial con escudo protector, que soportará en parte el contacto de los Laniks.

En el instrumento de abordo, ha sido incluido un scanner, en el que podrás apreciar la situación tanto de los contenedores como de tus enemigos, además de la tuya propia. En esta pantalla podrás observar unos puntos móviles que representan a tus enemigos y otros fijos que corresponden a los contenedores a recoger.

Es pues el momento de realizar la incursión al planeta, recoger el spectrodium y a continuación retornar al punto de partida, para ser teletransportado de nuevo a la gran nave. Pero sobre todo, procura no sobrepasar el límite de tiempo, pues de lo contrario, la interferencia de otros planetas harían imposible el retorno a tu nave.

El menú principal te permitirá combinar distintas opciones de dificultad, al permitir seleccionar uno de los seis niveles de dificultad con cualquiera de las 11 velocidades de desarrollo del mismo.

Las distintas maniobras de la nave las podréis efectuar con las teclas elegidas, mediante la opción que incluye el programa. □



TECLADO REDEFINIBLE
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

SALTO DE CABALLO

Spectrum 48 K

Tienes ante ti un típico tablero de ajedrez, cuyas casillas han sido numeradas de 1 a 8 en sentido vertical y de la A a la H en sentido horizontal.

Al principio de cada partida, una de las casillas estará ocupada por la típica figura de un caballo. Esta posición será aleatoria en cada ocasión, a fin de que el juego no sea repetitivo.

La finalidad del juego, no es otra que mover al caballo de casilla en casilla e ir ocupando a lo largo del paseo cada una de éstas hasta completar los 64 escaques (casillas) del mismo.

Hay que tener presente que los desplazamientos los efectúa el ordenador automáticamente, utilizando para ello el típico salto de caballo del ajedrez. El caballo avanzará dos escaques en sentido horizontal o vertical, más otro escaque a derecha o izquierda.

Los distintos movimientos que podemos hacer, dependen de la situación del caballo y de las casillas que estén ocupadas a su alrededor y como máximo serán los 8 que gráficamente te indicamos:

```
O X O X O
X O O O X
O O C O O
X O O O X
O X O X O
```

Según esta representación, el caballo que ocupa la casilla C, puede hacer su movimiento a cualquiera de los puntos marcados como X.

Para mayor facilidad de manejo, el programa te indicará en cada momento todos los saltos posibles a efectuar en cada jugada, numerados de 1 a 8 (o menos, según las posibilidades).

Tras decidir el movimiento que estimes oportuno, basta pulsar el número indicado de la casilla a saltar y mansamente el caballo efectuará el salto.

El final del juego puede llegar bien cuando todas las casillas hayan sido recorridas, lo cual no es muy sencillo, o bien cuando el caballo quede «ahogado», es decir, quedando aún casillas libres, éste no pueda saltar a ninguna de ellas.

Un final difícil es recorrer todas las casillas y terminar con el caballo ocupando la posición inicial. □

JUEGO

LA ESCOBA

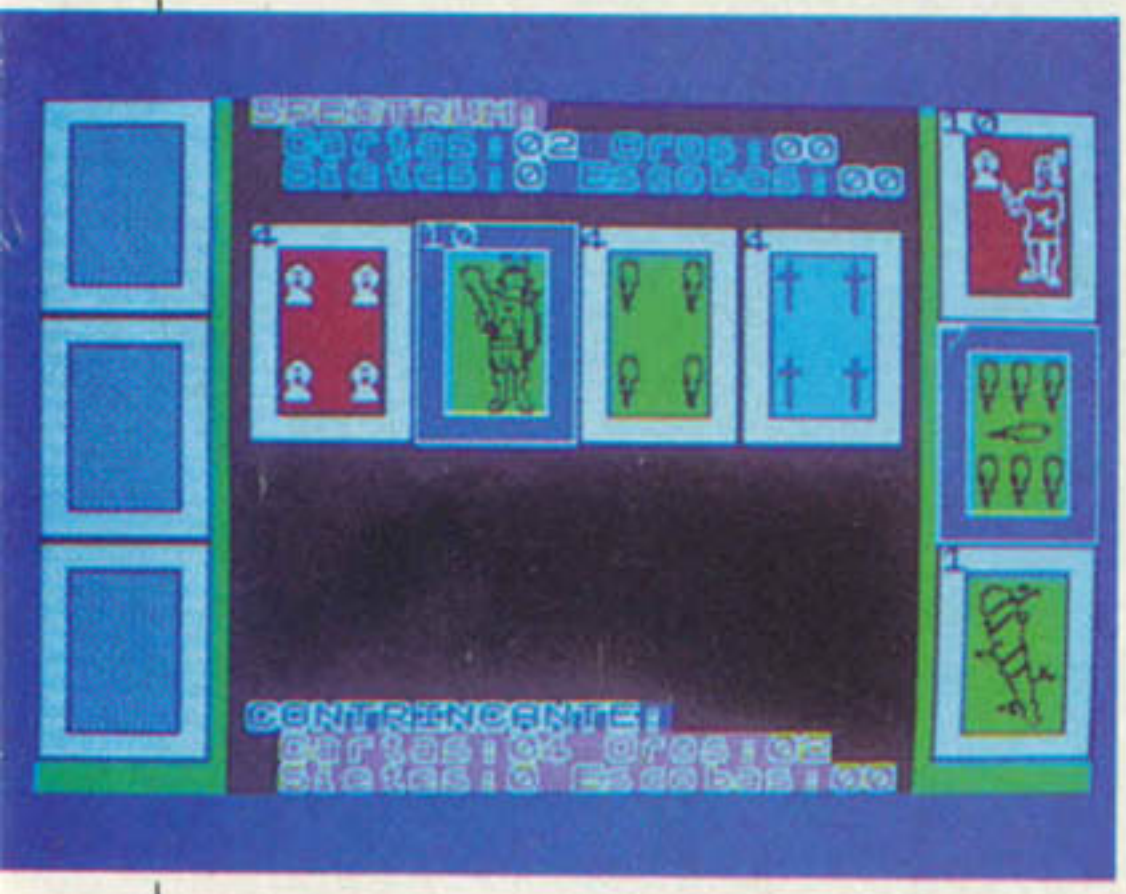
Spectrum 48 K

De nuevo os presentamos un entretenido juego de naipes, en esta ocasión el conocido como La Escoba.

El juego, desarrollado en Basic, está complementado con multitud de gráficos que representarán a cada una de las cartas de forma clara e incluso atractiva.

Tras el habitual barajar de las cartas, se distribuyen tres a cada uno de los participantes, colocando sobre la mesa otras cuatro (éstas descubiertas). Después deberemos decidir quien inicia la partida.

El juego se basa en hacerse en sucesivas jugadas con las cartas de la mesa. Por riguroso turno, cada uno de los jugadores debe echar una de sus cartas, de modo que si el valor de ésta, más el de una o varias cartas de las del tapete, suman exactamente 15, éstas (solamente las que completan la suma) pasan a ser suyas.



Los valores de cada una de las cartas son el número indicado en ellas, con excepción de la sota, caballo y rey, cuyos valores son de 8, 9 y 10 respectivamente.

Si como resultado de una baza se recogieran todas las cartas del tapete, el jugador que ha realizado la baza se anotará una «escoba».

El recuento de tantos al final de cada partida se efectúa del siguiente modo:

Un tanto por cada «escoba» hecha. Otro se anotará el que más cartas tenga en su propiedad. Un tercer tanto el que haya cogido el 7 de oros (7 velos). Otro más para aquel que tenga más sietes y, por último, otro tanto aquel que tenga más «oros».

Para efectuar cada jugada se seleccionará la carta a echar con los cursores y fijarla con O. De igual modo, seleccionar las que queréis recoger de la mesa, para finalmente ejecutar la jugada con ENTER.

En caso de que por error se efectuase «break» en el programa, continuar la partida pulsando CONT o iniciarla con GOTO 5... nunca con RUN, pues todas las variables quedarán borradas debiéndose proceder de nuevo a cargar el programa ¿una lata?, ¡no! □

JUEGO

ODISSEY

Spectrum 48

Tras el final de la última gran guerra, la tierra quedó semidestruida y su superficie tan contaminada, que el hombre se vio obligado a abandonarla, dispersándose los supervivientes por toda la galaxia y formando multitud de pequeños imperios allí donde su odisea les condujo.

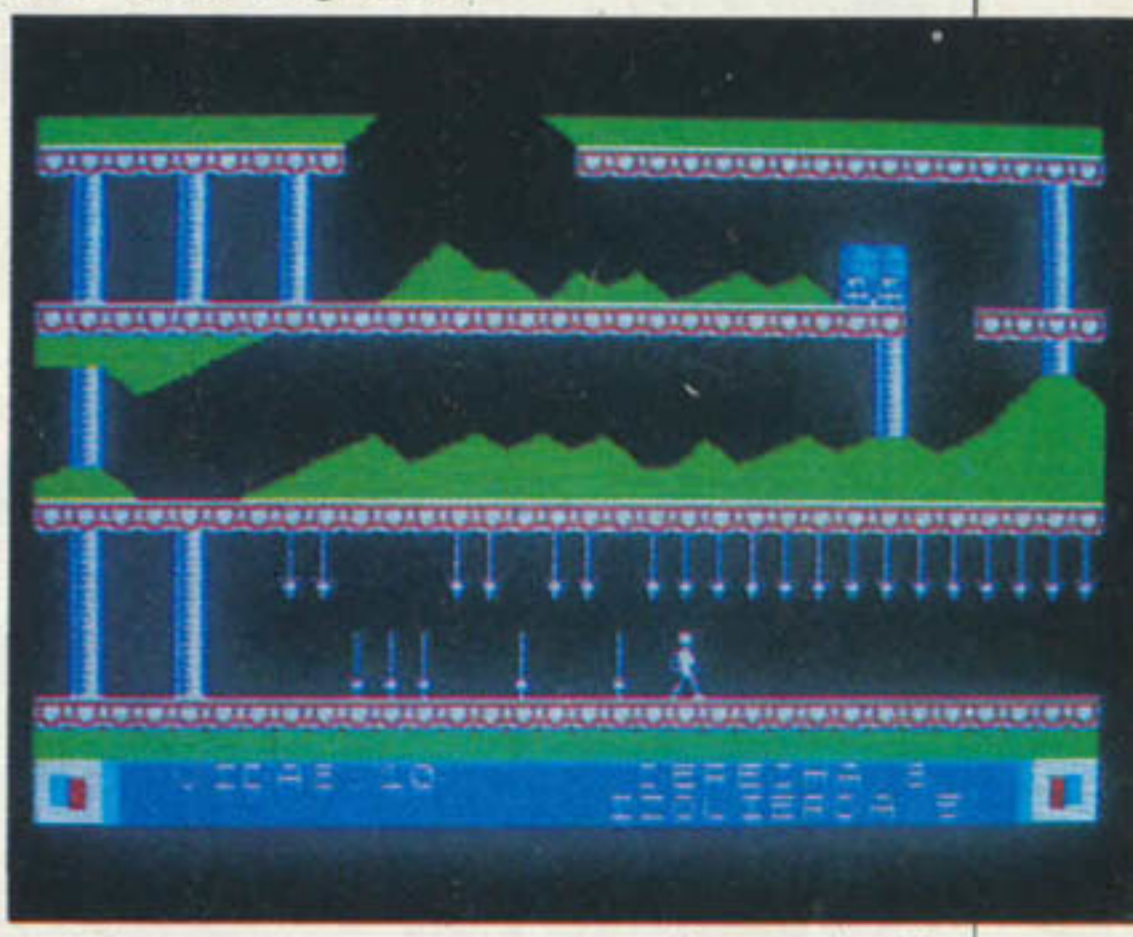
Reflexionando sobre las consecuencias de futuras guerras, se creó un cuerpo intergaláctico que velase por la paz del universo. Fue formado por una serie de hombres de intachable conducta.

Tú, uno de los componentes de este cuerpo, estás en poder de todas las claves de acceso al computador central, cuyo banco de datos contiene toda la información de cada uno de los imperios.

Un buen día, descubres que en el lejano y aparentemente desértico planeta Tyre, y oculto por su agreste superficie, hay un gran arsenal de armamento, que fácilmente podría destruir el pacífico mundo intergaláctico y decides visitarlo para inutilizar el gran arsenal.

Llegar hasta él no ha sido difícil, la computadora de tu nave, disponía de datos relativos a la ruta a seguir, pero ya en su superficie, el avance de la nave debe controlarse manualmente y entraña serios riesgos.

Además de su trayectoria, debes controlar su velocidad y altura, para poder aterrizar en cada uno de los puntos donde se encuentra disperso el armamento. Recoge uno tras otro para poder recorrer todo el planeta.



Procura mantenerte en el espacio libre calculando la velocidad de aterrizaje, hasta que tu indicador cambie de color (rojo en peligro) para posarte sobre tu objetivo. Cuando todos los depósitos de una pantalla hayan sido recogidos, podrás pasar a otra etapa de esta aventura, a través de las cuales encontrarás serios y variados peligros cuando logres salir de tu nave. □

(O) Izquierda
(P) Derecha
(Q) Subir
(A) Bajar

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

SUB SIMULATOR

Spectrum 48 K

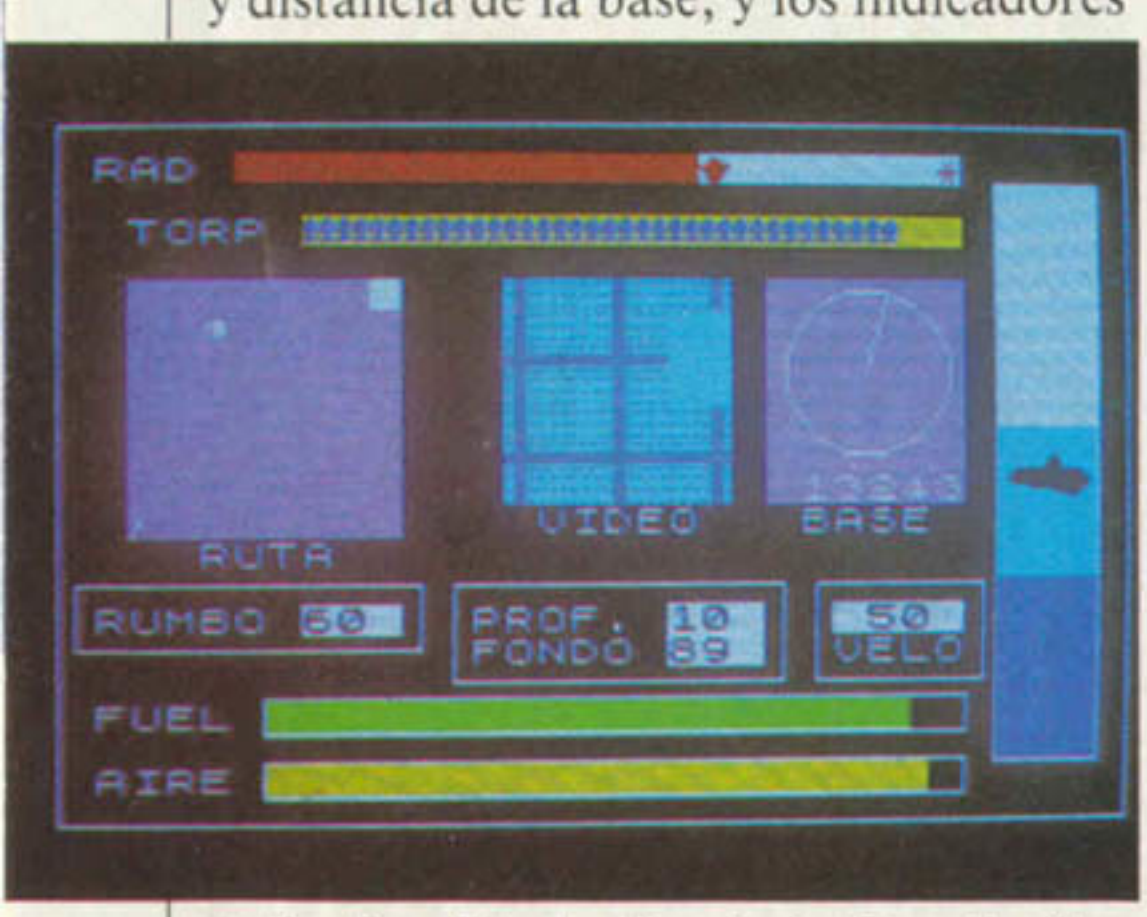
Ante ti, en tu monitor, tienes el panel de mandos de un moderno submarino en el que podrás emular las actividades y maniobras de este tipo de navíos.

Existe un mapa de navegación, en el que tu posición inicial, ocupa la esquina inferior izquierda y en él estará representada tu travesía a lo largo del juego.

La orientación exacta del navío, la podrás saber a través del indicador de rumbo:

0 grados = horizontal
90 grados = vertical
45 grados = diagonal

La radio-brújula, te dará la posición y distancia de la base, y los indicadores



de Profundidad y Fondo indican la distancia a la superficie y al fondo. Gráficamente la podrás ver en el indicador derecho.

Navegando en superficie eres más fácil de localizar por los navíos enemigos. A éstos les puedes detectar con el radar. Procura que éstos no se sitúen sobre ti, sería tu fin.

Por otra parte, navegando sumergido puedes encontrarte con las redes antisubmarinas, detectables a través del vídeo. En esta situación puedes evitarlas volviendo a la superficie o disparando un torpedo haciéndoles un hueco por el que después puedes pasar.

Navegando muy pegado al fondo, correrás menos riesgo de encontrar redes, pero puedes quedarte sin aire para lo que debes ir a la superficie para reponerlo.

Ojo con los bancos de arena del fondo y las costas, las colisiones son catastróficas.

Para repostar combustible, puedes dirigirse a la isla representada en el mapa por un círculo. En cuanto llegues, quedará repostado el combustible y la munición. Torpedos, claro. □

(1) (2) Acelerador/Desacelerador
(6) (7) Inmersión/Emersión
(5) (8) Babor/Estribor
(T) Torpedo
(S) Pausa

JUEGO

COW-BOY

Spectrum 48 K

En el legendario Oeste, era ley de vida. Los duelos entre vaqueros han llenado miles de páginas en la historia y en la ficción de aquellas emocionantes tierras.

En esta ocasión, reta a uno de tus amigos y resolved vuestras diferencias con este interesante duelo, que aparte de entreteneros un rato, no correréis el riesgo de herir a ninguno de los espectadores, ni de agotar la munición.

La estrategia es la típica de estos casos, esquivar al contrario a la vez que lo acosas. ¿Fácil, no? Pues, por si fuera poco, encima debes llenarle de plomo.

PISTOLERO 1

(1) (Q)	Movimiento
(Z)	Disparo

PISTOLERO 2

(0) (0)	Movimiento
(SHIFT)	Disparo

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!

Enviando este cupón, más 195 ptas. en sellos o mediante giro postal, recibirán en tu domicilio el ejemplar de Microhobby Cassette que nos indiques. (Solamente se puede solicitar un ejemplar por cada cupón adjunto).

(No se admitirán fotocopias)

Sólo 195 ptas.

JUEGO

MANSION

Spectrum 48 K

En una de las 80 habitaciones de una soberbia mansión, se encuentra oculto el testamento que te otorgará la posesión de muchas riquezas.

Si decides ir en su busca, deberás recorrer la casa hasta dar con la llave y el medallón con lo que accedes a la cámara de las siete puertas donde se encuentra. Además, tu puntuación debe de ser mayor de 8.000 puntos. Cuando estés en esta sala, utiliza O P y M para seleccionar la puerta deseada.

En las distintas estancias, además de las tradicionales trampas (?!), puedes encontrarte agua y comida.

Por otra parte dispones de un tiempo determinado para permanecer en el interior de cada sala. Aprovéchalo y toma tus decisiones lo más rápidamente posible o... □

Q Arriba
A Abajo
O Izquierda
P Derecha

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!

Deseo recibir un Microhobby-Cassette n.º.....

NOMBRE ..... EDAD .....

APELLIDOS .....

DOMICILIO .....

CIUDAD ..... PROVINCIA .....

C. POSTAL ..... TELEFONO .....

PROFESION .....

No se admiten contrareembolsos

Sólo para adictos

MICRO Manía

Sólo para adictos

Año I · Nº 5

250 Ptas.

SUPERDEPORTIVOS

LOS 4 MEJORES JUEGOS PARA SPECTRUM, COMMODORE AMSTRAD, Y MSX

PATAS ARRIBA

·Kokotoni
·Roland In Time
·Match Point

...sus secretos al descubierto

SPECTRUM:
RUTINAS PARA EL MANEJO AVANZADO DE LA PANTALLA

Ya está en tu quiosco

«Sound on Sound,
una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

Sound on sound le obsequia:
Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Basic.
- Cassettes de regalo.
- Camiselas.
- Cazadoras.
- Y cientos de regalos sorpresas.

Avenida de Fuentemar, 35. Polígono Industrial de Coslada (Madrid).
Telefs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.